

MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

rizkizaitun@gmail.com

Melly Elvira

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

melly@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Interpersonal intelligence has an important role in children's social development. Children who have good interpersonal intelligence will easily adapt to new environments. This research aims to determine the increase in interpersonal intelligence of children aged 5-6 years through role playing activities. This research uses a quantitative approach of the Quasi Experiment type with an equivalent time series design. The sample in this study was the B2 group of Almaarif Singosari Islamic Kindergarten, totaling 16 children. The data collection technique used is observation and documentation, while the data analysis technique uses the Friedman Test. Based on the research results, data analysis carried out using the Friedman test showed that the p value was $<.001$, which means there was a significant difference in each posttest carried out. The results of the Friedman test calculation show that the p value ($<.001$) <0.05 means H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that role playing activities can improve interpersonal intelligence in children aged 5-6 years at Al Maarif Singosari Islamic Kindergarten.

Keywords: Interpersonal Intelligence; Role Playing

ABSTRAK

Kecerdasan interpersonal memiliki peranan penting bagi perkembangan sosial anak. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik akan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis Quasi Eksperiment dengan equivalent time series design. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B2 TK Islam Almaarif Singosari yang berjumlah 16 anak. Teknik Pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan Uji Friedman. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data yang dilakukan menggunakan uji friedman diperoleh bahwa nilai p sebesar $<.001$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada setiap posttest yang dilakukan. Hasil perhitungan uji friedman tersebut menunjukkan bahwa nilai p ($<.001$) $<0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif singosari.

Kata-Kata Kunci: Kecerdasan Interpersonal; Bermain Peran

PENDAHULUAN

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Utami, 2023). Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain (Nurdial et al., 2022). Amstrong berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi dan perasaan orang lain, serta kemampuan merespons secara efektif terhadap suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan orang lain (Musfiroh, 2021). Maka dari itu kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons dengan tepat.

Kecerdasan interpersonal sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dan memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena ketika anak memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, anak akan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik akan mudah menyesuaikan diri di sekolah, mudah memiliki hubungan sosial dengan teman dan mampu mengikuti kegiatan akademik (Pahrul et al., 2019). Demikian pula sebaliknya, ketika anak memiliki kecerdasan interpersonal yang kurang baik maka anak susah beradaptasi dengan lingkungan baru dan tidak memiliki hubungan sosial dengan teman. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal perlu dikembangkan sejak anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal menurut Safaria (2005) memiliki tiga dimensi yaitu kepekaan sosial (social sensitivity), pemahaman sosial (social insight) dan komunikasi sosial (social communication). Social insight adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah. Social communication adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal. Social sensitivity adalah kemampuan dalam merasakan dan mengamati reaksi orang lain baik secara verbal maupun non verbal. Pada dimensi social sensitivity terdapat sikap empati yang meliputi kemampuan dalam meresponsifan emosi dan bersikap hangat, sedangkan pada sikap prososial meliputi bekerja sama, berbagi dengan orang lain, membantu orang yang kesulitan dan sikap suportif .

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Almaarif Singosari, menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak-anak kelompok B2 yang belum optimal. Terlihat saat anak tidak dapat bekerja sama dengan teman, anak tidak mau berbagi alat belajar dengan teman, anak tidak sabar antri untuk menunggu giliran, anak bersikap pasif saat teman sedang sedih, anak bersikap pasif saat temannya membutuhkan bantuan, anak bersikap pasif atau tidak memberikan respon kepada teman yang maju. Berdasarkan permasalahan yang ada kecerdasan interpersonal anak yang kurang optimal adalah social sensitivity. Oleh karena itu, perlu dilakukan stimulasi yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yaitu melalui kegiatan bermain peran.

Kegiatan bermain peran merupakan aktivitas permainan yang melibatkan anak untuk berinteraksi dan berpura-pura dalam waktu tertentu. Menurut Sari (2022) bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi imajinasi atau main drama. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar bekerja sama dengan temannya, membangun rasa empati dan menyesuaikan diri (Putri & Cahya, 2023). Sejalan dengan pendapat Rosinah et al (2024) bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak-anak mendapatkan wawasan tentang perilaku manusia dan bermain peran membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Melalui

bermain peran anak diberikan kesempatan untuk terlibat langsung sehingga terjadinya interaksi sosial antara individu (Nurdial et al., 2022). Dengan demikian kegiatan bermain peran melatih anak dapat berinteraksi dengan teman temannya, melatih anak mau untuk bekerja sama dengan temannya dan bermain peran bisa mengenalkan anak pada berbagai karakter manusia, selain itu bermain peran juga akan memberikan anak pengalaman secara langsung sehingga membuat pembelajaran terasa lebih nyata. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan bermain peran dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.

KAJIAN LITERATUR

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat Wahyuningtyas et al (2024) anak yang sering melakukan interaksi akan memiliki jiwa sosial yang tinggi. Elvira & Sainuddin (2020) juga menyatakan bahwa anak prasekolah mengutamakan pembelajaran moral sosial dan emosi agar perkembangan akhlaknya lebih baik. Selanjutnya Sari (2022) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, suasana hati serta maksud keinginan orang lain. Novia & Mahyuddin (2020) mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.

Menurut Musfiroh (2021) Indikator kecerdasan interpersonal anak dapat diketahui sebagai berikut: Kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan dan peristiwa yang dialami teman sebayanya, kemampuan anak mengorganisasi teman-teman sebayanya, kemampuan anak memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak, sikap yang ramah, senang menjalin kontak, bekerjasama dengan orang lain, saling membantu, berbagi dan kemampuan untuk menengahi konflik. Sejalan dengan pendapat Sari (2022) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik memiliki kemampuan berkomunikasi, memiliki banyak teman, menyukai permainan kelompok, memiliki rasa empati terhadap perasaan orang lain.

Kecerdasan interpersonal menurut Safaria (2005) memiliki tiga dimensi yaitu social communication terdiri dari indikator komunikasi efektif dan mendengarkan efektif, social insight terdiri dari indikator kesadaran diri, pemahaman situasi sosial dan etika sosial, keterampilan dalam memecahkan masalah dan social sensitivity terdiri dari indikator sikap empati dan prososial. Pada penelitian ini memfokuskan meneliti kecerdasan interpersonal pada dimensi social sensitivity yang didalamnya terdapat sikap empati dan sikap prososial. Sikap empati adalah kemampuan dalam memahami perasaan orang lain meliputi kemampuan dalam merespon emosi (kemampuan untuk mengenali, memahami dan merespon secara tepat terhadap emosi orang lain) dan bersikap hangat bisa diperlihatkan anak melalui sikap tubuh yang menunjukkan penghargaan. Sikap prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural meliputi kemampuan dalam bekerja sama dengan orang lain, berbagi, bersikap suportif ditunjukkan dengan menghargai kesepakatan atau aturan yang ada dan membantu seseorang yang kesulitan.

2. Bermain Peran

Menurut Istiharini (2019) bermain peran adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan tokoh sesuai dengan karakter yang merajut suatu cerita. Bermain peran juga dapat dikatakan suatu hal yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Halifah (2020) mengemukakan bahwa bermain peran terbagi menjadi dua jenis yaitu: Pertama, bermain peran mikro berarti memainkan peran dengan bantuan media boneka atau wayang seperti dalang memainkan wayang dan menuturkan cerita yang dimainkan oleh wayang-wayang itu. Kedua, bermain peran makro yaitu anak secara langsung memerankan tokoh sesuai dengan peran yang diberikan kepadanya. Melalui bermain peran anak akan belajar bekerja sama, bersikap empati, berbagi, bersikap prososial. Sejalan dengan pendapat Putri & Cahya (2023) melalui bermain peran makro anak akan belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar bekerjasama dengan temannya dan menyesuaikan diri. Halifah (2020) juga berpendapat selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya.

Berdasarkan dua jenis bermain peran diatas peneliti menggunakan jenis bermain peran makro dikarenakan anak dilibatkan secara langsung dalam memerankan tokoh dengan begitu anak akan mengenal sikap empati dan sikap prososial melalui jalan cerita dan penokohan dari cerita tersebut. Tema dalam cerita ini adalah tentang kegiatan keseharian anak. Terdiri dari tokoh keluarga Dita yaitu Ibu, Adek Dita, Ayah, Kakak dan teman Dita di sekolah yaitu Rara, Kiki, Zida beserta Guru. Dalam cerita yang dibawakan anak mengandung nilai berbagi, membantu, bekerja sama, menghibur teman yang sedih, memberikan apresiasi kepada teman dan sikap antri. Pelaksanaan kegiatan bermain peran diawali dengan peneliti menceritakan naskah cerita serta memberikan contoh cara memperagakan tokoh. Kemudian membagi kelompok, memberikan aturan permainan kepada anak, menjelaskan kostum yang akan digunakan. Peneliti memberikan peran kepada kelompok yang maju, anggota kelompok tersebut juga bisa memilih dan memerankan peran yang disukainya. Kemudian anak secara berkelompok diberikan kesempatan untuk memainkan perannya di depan kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan equivalent time series design. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian equivalent time series design, dimana peneliti memberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu kemudian hasil pengukuran (posttest) dibandingkan untuk melihat pola dari waktu ke waktu. Berikut adalah detail dari rancangan penelitian diatas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

X	O ₁	X	O ₂	X	O ₃	X	O ₄	X	O ₅	X	O ₆
---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------

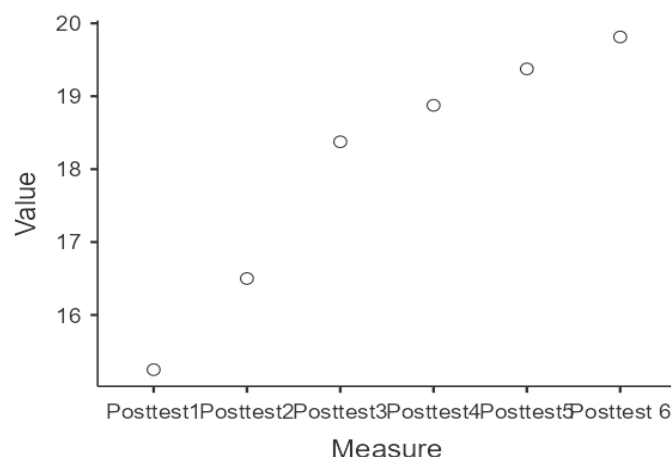
Simbol X melambangkan suatu treatment atau perlakuan yang diberikan, Sementara O adalah pengukuran terhadap suatu variabel. Penelitian yang dilakukan terdiri dari enam kali memberikan perlakuan bermain peran dan enam kali penilaian. Peneliti memberikan perlakuan kegiatan bermain peran kepada anak (X) dan selanjutnya peneliti melakukan pengukuran hasil dari perlakuan (O). Pada penelitian ini treatment dilakukan sebanyak enam kali dalam enam kali pertemuan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B2 TK Islam

Almaarif Singosari yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, untuk analisis data menggunakan Uji Friedman.

HASIL

Penelitian dilaksanakan di kelas B2 TK Islam Almaarif Singosari pada tanggal 5-21 Februari 2024. Tahap pelaksanaan diawali dengan beberapa contoh kegiatan bermain peran, kemudian setelah melaksanakan beberapa kali contoh kegiatan bermain peran baru dilakukan treatment bermain peran dengan cerita bertemakan keseharian anak. Pada pelaksanaannya anak dilibatkan dalam setiap kelompok yang terdiri dari tokoh keluarga Dita yaitu Ibu, Adek Dita, Ayah, Kakak dan teman Dita di sekolah Rara, Kiki, Zida beserta Guru. Cerita dimulai dari kegiatan keluarga dita di pagi hari, kakak membantu ibu, ayah mengantarkan dita sekolah, pembiasaan baik cium tangan kepada orang tua dilakukan dita saat pergi sekolah. Di sekolah dita dan teman-teman selalu berbagi, membantu dan menghibur apabila ada temannya yang sedih. Di kelas dita dan teman teman juga dibiasakan untuk memberikan tepuk tangan saat ada teman maju tampil didepan dan antri cium tangan kepada guru saat pulang sekolah. Penelitian yang dilakukan terdiri dari 6 kali memberikan perlakuan bermain peran dan 6 kali penilaian. Berikut hasil rekapitulasi nilai rata-rata seluruh posttest pada aspek kecerdasan interpersonal anak.

Gambar 1. Grafik Nilai rata-rata skor posttest



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata mulai dari posttest pertama hingga posttest keenam. Pada posttest pertama nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 15.3, Pada Posttest kedua nilai rata-rata yang diperoleh menjadi 16.5, pada posttest ketiga peningkatan dapat terlihat yaitu menjadi 18.4, Pada posttest keempat meningkat menjadi 18.9, Pada posttest yang kelima meningkat menjadi 19.4 dan pada posttest yang keenam peningkatan dapat terlihat yaitu naik menjadi 19.8. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam aspek melaksanakan kegiatan secara berkelompok, antri menunggu giliran, berbagi alat bermain dengan teman, membantu teman yang sedang kesulitan, menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan respon kepada teman yang tampil. Setelah mengetahui ada peningkatan rerata dari posttest 1 hingga posttest 6, selanjutnya melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebelum melakukan analisis data. Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang telah diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji normalitas Shapiro-Wilk sebagaimana sampel yang dipakai pada

penelitian ini memiliki jumlah yang kecil atau tidak mencapai 30 sampel. Berikut ini hasil output uji normalitas yang dihasilkan oleh program jamovi versi 2.3.28.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Posttest1	Posttest2	Posttest3	Posttest4	Posttest5	Posttest 6
N	16	16	16	16	16	16
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	15.3	16.5	18.4	18.9	19.4	19.8
Median	15.0	16.5	18.0	19.0	19.0	20.0
Standard deviation	1.39	0.894	1.02	1.02	0.957	1.11
Minimum	13	15	16	17	18	18
Maximum	17	18	20	21	21	22
Shapiro-Wilk W	0.906	0.894	0.898	0.925	0.894	0.933
Shapiro-Wilk p	0.100	0.064	0.075	0.205	0.065	0.269

Berdasarkan Hasil uji normalitas data menggunakan rumus Shapiro-Wilk diperoleh hasil perhitungan nilai signifikansi (Sig) Posttest 1 sebesar $0.100 > 0,05$ yang berarti nilai posttest1 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 2 sebesar $0.064 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 2 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 3 sebesar $0.075 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 3 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 4 sebesar $0.205 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 4 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 5 sebesar $0.065 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 5 tersebut berdistribusi normal dan nilai signifikansi (Sig) Posttest 6 sebesar $0.269 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 6 tersebut berdistribusi normal. Oleh sebab itu, hal ini dapat ditunjukkan dan dapat disimpulkan bahwasanya nilai dari data posttest 1 – posttest 6 tersebut memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Setelah mengetahui bahwa data memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Selanjutnya melakukan analisis data menggunakan uji friedman. Berikut hasil Uji hipotesis friedman menggunakan program Jamovi versi 2.3.28.

Tabel 3. Uji Friedman

χ^2	df	p
75.5	5	< .001

Berdasarkan hasil uji hipotesis friedman tersebut diperoleh nilai p sebesar $< .001$ yang berarti $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara posttest 1, posttest 2, posttest 3, posttest 4, posttest 5 dan posttest 6. Dalam asumsi uji friedman ini bahwasanya jika nilai $p < 0.05$ maka H_a diterima, sedangkan sebaliknya jika $p > 0.05$ maka H_a ditolak. Pada hasil perhitungan uji friedman diatas menunjukkan bahwa $p (< .001) < 0.05$ sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif Singosari.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terdiri dari enam kali pemberian perlakuan bermain peran dan posttest berturut-turut mengalami peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek melaksanakan kegiatan secara berkelompok, antri menunggu giliran, berbagi alat bermain dengan teman, membantu teman yang sedang kesulitan, menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan respon kepada teman yang tampil. Peningkatan tersebut terjadi karena anak dilakukan pembiasaan untuk bersikap empati dan prososial melalui perlakuan bermain peran yang dilakukan secara terus menerus maka akan melekat pada dirinya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Utami (2023) bahwa melalui kegiatan bermain peran ini, anak secara tidak langsung diberikan pengalaman untuk berinteraksi dengan teman sebayannya dan ikut aktif dalam permainan kelompok. Selain itu pendapat Kasmawarni (2023) menjelaskan bahwa melalui bermain peran memberikan anak kesempatan untuk belajar antri dalam berbagai kegiatan. Sejalan dengan pendapat Halifah (2020) selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayannya dan peran lainnya. Pendapat Akollo et al (2020) bahwa metode bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertindak laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain serta pendapat Rosinah et al (2024) bahwa metode role play mempunyai kelebihan dalam membantu mereka mengapresiasi lingkungan sekitar.

Teori di atas sejalan dengan hasil temuan dalam penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Karena melalui kegiatan bermain peran anak diberikan kesempatan untuk memerankan tokoh secara langsung sesuai dengan karakter dalam sebuah cerita sehingga anak mampu memahami isi atau nilai yang terkandung di dalamnya, dengan berperan secara langsung akan memberikan pengalaman yang berkesan dalam ingatan anak. Sesuai dengan pendapat Andriani (2021) Bermain peran dimaknai sebagai cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain. Hal itu juga sejalan dengan pendapat shoimin bahwa kelebihan dari bermain anak dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri (Utami, 2023). Sehingga anak mampu mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak positif dan dapat mendukung bahwa kegiatan bermain peran bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari enam kali pemberian perlakuan bermain peran dan posttest berturut-turut mengalami peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak. Peningkatan tersebut terjadi karena anak dilakukan pembiasaan untuk bersikap empati dan prososial melalui perlakuan bermain peran yang dilakukan secara terus menerus maka akan melekat pada dirinya. Sejalan dengan pendapat Mahfira et al (2022) strategi pembiasaan yang dilakukan oleh guru membiasakan anak bersikap, berperilaku yang benar dilakukan secara berulang-ulang nantinya akan tertanam dalam diri anak. Pada hakekatnya kecerdasan interpersonal itu perlu pembiasaan dan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak perlakuan tidak bisa hanya dengan dilakukan 1 atau 2 kali perlakuan saja tetapi butuh perlakuan yang berulang kali sehingga ada peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang terbentuk dari sebuah pembiasaan. Hal ini

menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menjadi salah satu kegiatan yang efektif untuk menstimulus kecerdasan interpersonal anak.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan sebanyak 6 kali perlakuan dengan Tema cerita keseharian anak. Kegiatan bermain peran ini membiasakan anak untuk dapat melaksanakan kegiatan secara berkelompok, antri menunggu giliran, berbagi alat bermain dengan teman, membantu teman yang sedang kesulitan, menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan respon kepada teman yang tampil. Penelitian yang dilakukan terdiri dari enam kali pemberian perlakuan bermain peran dan posttest berturut-turut mengalami peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan hasil uji hipotesis friedman yang menunjukkan nilai $p (< .001)$ yang berarti $p < 0,05$ kesimpulannya adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif singosari. Peningkatan tersebut terjadi karena anak dilakukan pembiasaan untuk bersikap empati dan prososial melalui perlakuan bermain peran yang dilakukan secara terus menerus maka akan melekat pada dirinya. Kesimpulan ini menunjukkan pentingnya kegiatan bermain peran sebagai kegiatan yang efektif dalam merangsang kecerdasan interpersonal anak.

REFERENSI

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Application of Role Playing Method in Developing Empathies in Children Aged 5-6 Years 1. *Didaxe: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- Andriani, F. (2021). Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di RA Asy-syuhada Desa Rabuhit T.A 2020/2021. 6.
- Elvira, M., & Sainuddin, S. (2020). Uji Model Instrumen The Mathematical Development Beliefs Survey (MDBS) Pada Pendidikan Prasekolah. *Preschool*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9091>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Istiharini. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Aikmel. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(2), 176–196.
- Kasmawarni. (2023). Peningkatan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.
- Mahfira, A., Marmawi, & Amalia, A. (2022). Strategi Menanamkan Peduli Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Alkautsar Pontianak Selatan. 11, 2664–2670. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59347>
- Musfiroh, T. (2021). *Pengembangan Kecerdasan majemuk* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247–1255.
- Nurdial, Mujriyanti, A., Darni, H., & Sariakin. (2022). meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran untuk anak usia 5-6 tahun di TK. 19–20.
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Putri, A. S., & Cahya, M. E. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12.
- Rosinah, Zultiar, I., & Popiariana, A. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di SPS Mekar Karya IV Babakanbaru. 2(3), 508–522.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Amara books.
- Sari, N. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Way Tuba Kabupaten Way Kanan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Utami, A. A. (2023). *Pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Enrekang*.
- Wahyuningtyas, D. P., Kartika, R., & Noer, P. (2024). Relevansi Permainan Tradisional dalam Film *Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. 7, 291–304.